

PENANAMAN MORAL DENGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

Hengki Yudha Barnaba

Program Studi PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta

hengki.barnaba@gmail.com

ABSTRAK

Multimedia interaktif yang dikembangkan dalam artikel ini adalah model *drill and practice*, dibuat dengan aplikasi *Adobe Flash*, dimana pengembangannya akan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran tematik. Dipilihnya pembelajaran tematik dikarenakan tematik mampu mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Pada SK dan KD pembelajaran tematik sudah mencantumkan nilai-nilai moral tetapi dalam praktik di sekolah kebanyakan guru hanya menyelesaikan materi pelajaran dan mengenyampingkan pendidikan moral kepada anak. Selain itu masalah yang muncul adalah cara guru mengemas pembelajaran kurang berkesan kepada anak, sehingga penyampaian moral tidak tertanam dalam memori anak dan berlalu begitu saja.

Melalui kegiatan ini diharapkan akan diperoleh *output* yang baik, karena seperti yang telah dijelaskan diatas teknologi memberi kesempatan besar kepada peserta didik untuk berhasil didalam belajar dan akan memberikan pengalaman yang baik, sehingga pembelajaran moral yang diberikan akan berkesan dan akan tertanam dalam memori jangka panjang peserta didik.

Kata Kunci: *Penanaman Moral, Multimedia Pembelajaran*

A. PENDAHULUAN

Tahun 2016 mungkin bisa di katakan sebagai tahun krisis moral bagi bangsa Indonesia. Adanya geng motor, tindakan asusila, tindakan kriminalitas yang tinggi dan pelecehan seksual terhadap anak dibawah umur merupakan berita dan topik utama di televisi dan di media lainnya dan yang lebih memprihatinkan lagi sebagian besar pelaku dan korban adalah para remaja dimana mereka merupakan anak dibawah umur. Tindakan atau perbuatan tidak bermoral tersebut tidak hanya terjadi pada satu wilayah di Indonesia, akan

tetapi hampir terjadi disebagian besar atau seluruh pelosok Indonesia. Tidak hanya di kota-kota besar tetapi juga terjadi di desa-desa terpencil.

Masih segar di ingatan kita tindakan pelecehan dan pembunuhan Yuyun, gadis dibawah umur di Bengkulu. Dimana pelaku perbuatan tidak bermoral itu sebagian besar dilakukan oleh anak dibawah umur. Selain itu, tindakan tidak bermoral lainnya yang dilakukan oleh anak dibawah umur adalah kriminalitas geng motor, dimana pelaku tidak segan membunuh korbannya. Tindakan tidak bermoral lainnya yang dilakukan anak dibawah umur yang ditemui pada tahun ini adalah *membully* teman sebaya sampai membunuhnya, duduk di kepala patung pahlawan, mengacungkan jari tengah di patung mantan presiden, pesta sex lulusan sekolah, narkoba, prostitusi anak dibawah umur dan tindakan tidak bermoral lainnya yang lebih memprihatinkan adalah postingan foto anak sekolah dasar yang sedang ciuman di media sosial dan bahkan ada yang dengan bangga memposting foto sedang tidur seranjang dengan lawan jenis.

Saat ini kita benar- benar berada pada tahap krisis moral, dimana anak bangsa sudah sedemikian rusaknya dan bahkan ada yang dengan bangga melakukan dan mempertontonkan perbuatan tidak bermoralnya. Ada banyak faktor yang mengakibatkan tindakan tidak bermoral ini meningkat dari tahun ke tahun, salah satunya adalah dampak dari kemajuan teknologi.

Saat ini teknologi memiliki peran utama dalam kehidupan sehari-hari. Jika di ibaratkan sebagai makanan, mungkin teknologi bisa dikatakan sebagai makanan pokok, karena hampir setiap orang di Negara kita hidup bergantung dengan teknologi. Contohnya, ketergantungan kita dengan *gadget* atau *handphone*.

Kemajuan teknologi pada era globalisasi sekarang ini dapat memberikan dampak positif namun tidak dapat di pungkiri lagi bahwa hal ini juga dapat berdampak negatif bagi perkembangan anak bangsa. Kemudahan akses

menggunakan situs-situs tertentu yang apabila di manfaatkan secara positif tentu akan memberikan hal yang baik kepada para penggunanya tetapi begitu juga sebaliknya, apabila teknologi dimanfaatkan untuk mengakses situs porno maka akan memberikan dampak negatif. Masalahnya hampir sebagian besar dari pengguna internet di Negara kita menggunakannya untuk mencari atau mengakses situs-situs tidak bermanfaat.

Pemerintah sejak tahun 2014 silam telah bekerjasama dengan para operator dan penyedia layanan internet lainnya untuk menggalang program internet sehat. Program ini memblokir semua situs yang menyediakan berbagai macam konten dewasa, baik situs asli ataupun situs yang mengambil konten tersebut dari situs aslinya. Namun sepertinya program internet sehat ini belum sepenuhnya berhasil digalangan karena menurut hasil *survey* Google pada april 2016 Indonesia menjadi salah satu negara dengan pengakses situs dewasa terbanyak di Dunia. Indonesia juga berada pada peringkat ketiga sebagai negara yang paling sering mengakses situs dengan konten dewasa didalamnya. Hal ini tentu saja sangat mengkhawatirkan, sebab kecenderungan anak mengakses situs-situs yang tidak seharusnya mereka akses maka akan memberikan rangsangan kepada anak untuk melakukan hal yang serupa.

Kejadian pemerkosaan dan pembunuhan gadis di Bengkulu misalnya, para pelaku yang berjumlah 12 orang mengaku sering mengakses dan menonton adegan dewasa. Contoh lainnya adalah anak sekolah dasar yang memposting foto adegan mesumnya dengan lawan jenis di media sosial miliknya, hal ini bisa disebabkan karena anak sudah terbiasa melihat adegan dewasa, sehingga membuat anak merasa tidak bersalah ketika mempertontonkan adegan tidak bermoralnya. Anak-anak yang hidup saat ini merupakan penerus bangsa dikemudian hari, apabila anak-anak terbiasa dengan kekerasan, sex bebas, perilaku menyimpang, dan tindakan tidak bermoral lainnya. Maka bisa dibayangkan akan seperti apa bangsa Indonesia dikemudian hari. Untuk itu kita

sebagai pendidik atau orang yang memiliki peran didalam dunia pendidikan harus mampu mendidik anak bangsa untuk memiliki moral yang baik.

Kita tidak bisa sepenuhnya menyalahkan kemajuan dan kemudahan teknologi karena meskipun pemerintah telah memblokir ribuan situs-situs dewasa, anak-anak akan selalu punya cara untuk mencari dan mengakses situs-situs tidak bermanfaat lainnya. Untuk itu, penanaman pendidikan moral perlu diberikan kepada anak semenjak dini, yaitu pada masa pendidikan dasar. Hal ini sebagai upaya membentuk perilaku peserta didik yang memiliki moral karena apabila sejak dini anak sudah dibekali dengan pendidikan moral, maka anak akan memiliki kesadaran untuk tidak melakukan perbuatan yang menyimpang dan mampu membedakan perbuatan yang bermoral dan yang tidak bermoral. Memberikan pendidikan moral kepada anak harus dilakukan dengan pendekatan yang tepat, jika penanaman moral kepada anak dilakukan hanya dengan cara nasehat atau dengan cara pendidikan konvensional maka dikhawatirkan anak tidak memiliki pengalaman pembelajaran yang baik.

Multimedia merupakan satu alternatif yang bisa dimanfaatkan guru untuk memberikan pengalaman serta nilai-nilai moral kepada peserta didik. Agar pendidikan moral menarik, berkesan dan mampu bertahan dalam ingatan anak, multimedia interaktif mampu memberi solusi yang tepat. Seperti yang diungkapkan oleh Mayer & McCarthy (1995) "*Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar 56% lebih besar, konsistensi dalam belajar 50- 60% lebih baik dan ketahanan dalam memori 25-50% lebih tinggi*". Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih menu apa yang dikehendaki dan hal apa yang diinginkan untuk proses selanjutnya. *Computer Technology Research* (CTR) mengungkapkan "*Orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat. 30% dari yang dididengar. 50% dari yang dilihat dan didengar. 80% dari dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus*". Pernyataan ini menegaskan bahwa multimedia interaktif mampu

memberikan pengalaman belajar yang baik kepada anak dan tentunya mampu menanamkan moral kepada peserta didik.

Multimedia interaktif yang akan dikembangkan adalah model *drill and practice*, dibuat dengan aplikasi *Adobe Flash*, dimana pengembangannya akan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran tematik. Dipilihnya pembelajaran tematik dikarenakan tematik mampu mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Pada SK dan KD pembelajaran tematik sudah mencantumkan nilai-nilai moral tetapi dalam praktik di sekolah kebanyakan guru hanya menyelesaikan materi pelajaran dan mengenyampingkan pendidikan moral kepada anak. Selain itu masalah yang muncul adalah cara guru mengemas pembelajaran kurang berkesan kepada anak, sehingga penyampaian moral tidak tertanam dalam memori anak dan berlalu begitu saja. Melalui kegiatan ini diharapkan akan diperoleh output yang baik, karena seperti yang telah dijelaskan diatas teknologi memberi kesempatan besar kepada peserta didik untuk berhasil didalam belajar dan akan memberikan pengalaman yang baik, sehingga pembelajaran moral yang diberikan akan berkesan dan akan tertanam dalam memori jangka panjang peserta didik.

B. PEMBAHASAN

1. Moral

Moral berasal dari bahasa Latin "*mos*" (jamak: *mores*) yang berarti kebiasaan, adat. Kata "*mos*" (*mores*) dalam bahasa Latin sama artinya dengan *etos* dalam bahasa Yunani. Pada hakikatnya moral merupakan cerminan akhlak atau budi pekerti. Secara keseluruhan ajaran moral merupakan kaidah dan pengertian yang menentukan hal-hal yang dianggap baik atau buruk. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 754) moral diartikan sebagai ajaran tentang baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan sikap, kewajiban, dan sebagainya; akhlak, budi pekerti; susila.

Kata moral selalu mengacu pada baik dan buruknya perbuatan manusia. Hurlock (1990) menyatakan moral adalah tata cara, kebiasaan, dan adat peraturan perilaku yang telah menjadi kebiasaan bagi anggota suatu budaya. Pendapat ini sejalan dengan Chaplin (2006) yang mengatakan moral mengacu pada akhlak yang sesuai dengan peraturan sosial, atau menyangkut hukum atau adat kebiasaan yang mengatur tingkah laku. Sedangkan Wantah (2005) Moral adalah sesuatu yang berkaitan atau ada hubungannya dengan kemampuan menentukan benar salah dan baik buruknya tingkah laku.

Moral yang secara layak dapat dikatakan benar, salah, baik, buruk, juga didefinisikan sebagai ajaran kesusilaan dan dapat ditarik dari suatu cerita. Moral adalah suatu istilah yang digunakan untuk menentukan batas-batas dari sifat, perangai, kehendak dan pendapat. Dalam kehidupan bermasyarakat akan senantiasa terikat oleh aturan hidup yang dipatuhi dan dijunjung tinggi oleh setiap individu yang hidup di lingkungan tersebut. Manusia dalam hidupnya selalu dibatasi oleh norma-norma yang berlaku dalam masyarakat dimana dia hidup. Seseorang akan dikatakan bermoral baik bilamana seseorang itu bertindak sesuai dengan norma dan nilai-nilai yang berlaku di dalam masyarakatnya. Sebaliknya, seseorang itu akan dikatakan bermoral buruk jika perbuatannya melanggar norma dan nilai yang telah menjadi kesepakatan bersama. Sesuatu tindakan bisa dibenarkan secara moral kalau tindakan tersebut benar-benar mengacu kepada satu ukuran atau standar kebenaran yang telah diakui secara umum (Haricahyono, 1995:229)

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Moral adalah suatu keyakinan tentang benar salah, baik dan buruk, yang sesuai dengan kesepakatan sosial, yang mendasari tindakan atau pemikiran. Jadi, moral sangat berhubungan dengan benar salah, baik buruk, keyakinan, diri sendiri, dan lingkungan sosial.

2. Pendidikan Moral

Pendidikan moral pada masa sekarang menghadapi berbagai tantangan seiring dengan kemajuan zaman yang ditandai oleh keterbukaan informasi dan kecanggihan teknologi. Hal ini tentu berbeda sekali dengan masa lalu. Di lingkungan masyarakat religius tradisional, moral diwariskan kepada generasi berikutnya secara *given* yaitu indoktrinasi. Artinya suatu ajaran moral harus diterima karena memang sejak dahulu diajarkan demikian. Setelah itu, ajaran tersebut dilaksanakan. Peran akal sebatas berupaya memahami alasannya dan konsekuensinya. Selain itu, ada pula keteladanan. Keteladanan atau *uswatun khasanah*, merupakan bentuk mengestafetkan moral yang digunakan oleh masyarakat religius tradisional, dan digunakan pula oleh masyarakat modern sekarang ini. Dalam masyarakat tradisional, keteladanan diterima secara *given* tanpa harus mengejar argumentasi rasionalnya; sedangkan pada masyarakat modern sekarang keteladanan diterima dengan pemahaman dan argumentasi rasional (Muhadjir, 2004: 163).

Dalam masyarakat liberal, moral diperkenalkan lewat proses klarifikasi, penjelasan agar terjadi pencerahan pada subjek didik. Seberapa jauh sesuatu moral diterima oleh anak, sangat ditentukan oleh anak itu sendiri. Anak diberikan kebebasan untuk memutuskan sendiri. Pendekatan klarifikasi nilai adalah salah satu contoh yang memberikan kebebasan untuk anak menentukan nilai-nilainya. Sebagaimana dinyatakan oleh Sidney B. Simon, dkk (1974: 6) bahwa pendekatan klarifikasi nilai mencoba untuk membantu anak-anak muda menjawab beberapa pertanyaan dan membangun sistem nilai sendiri.

Pendidikan moral yang bertumpu pada strategi tunggal sudah tidak memadai untuk dapat menjadikan subjek didik memiliki moral yang baik. Oleh karena itu diperlukan berbagai pendekatan. Pendekatan dalam pendidikan

moral berkaitan dengan bagaimana cara menyampaikan nilai-nilai moral itu kepada peserta didik. Terdapat berbagai klasifikasi yang dipakai para ahli pendidikan moral tentang pendekatan ini. Salah satunya adalah Menurut Superka dalam Teuku Ramli (2001) yang membagi pendekatan pendidikan moral kedalam lima klarifikasi, yaitu : (1) Pendekatan penanaman nilai (*inculcation approach*), (2) Pendekatan perkembangan moral kognitif (*cognitive moral development approach*), (3) Pendekatan analisis nilai (*values analysis approach*), (4) Pendekatan klarifikasi nilai (*values clarification approach*), dan (5) Pendekatan pembelajaran berbuat (*action learning approach*).

Pendekatan yang bisa diterapkan ini adalah pendekatan penanaman nilai (*inculcation approach*), yaitu suatu pendekatan yang memberi penekanan pada penanaman nilai-nilai sosial dalam diri siswa. Tujuan pendidikan nilai menurut pendekatan ini adalah: Pertama, diterimanya nilai-nilai sosial tertentu oleh siswa; Kedua, berubahnya nilai-nilai siswa yang tidak sesuai dengan nilai-nilai sosial yang diinginkan. Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran menurut pendekatan ini antara lain: keteladanan, penguatan positif dan negatif, simulasi, permainan peranan, dan lain-lain.

3. Multimedia Pembelajaran

Multimedia dapat diasumsikan sebagai wadah atau penyatuan beberapa media yang kemudian didefinisikan sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia. Elemen-elemen tersebut berupa : teks, gambar, suara, animasi, dan video. Multimedia merupakan suatu konsep dan teknologi baru bidang teknologi informasi, dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan video disatukan dalam komputer untuk disimpan, diproses, dan disajikan baik secara linier maupun interaktif.

Menurut Arsyad (2003) multimedia adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, audio, suara, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pembelajaran. Sedangkan Gayeski (1992) mengartikan multimedia ialah suatu system hubungan komunikasi interaktif melalui komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, memindahkan, dan mencapai kembali data dan maklumaat dalam bentuk teks, grafik, animasi, dan sistem audio.

Penyajian dengan menggabungkan seluruh elemen multimedia tersebut menjadikan informasi dalam bentuk multimedia yang dapat diterima oleh indera penglihatan dan pendengaran, lebih mendekati bentuk aslinya dalam dunia sebenarnya.

Bila dilihat dari jenisnya multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif. Dan jika dilihat dari kegunaannya multimedia dibagi menjadi multimedia belajar mandiri dan multimedia presentasi.

a. Multimedia Linear

Multimedia linear adalah multimedia yang berjalan secara sekuensial atau berurutan. Multimedia ini tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, pesan yang disampaikan dalam multimedia ini berjalan secara berurutan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Contoh; Video Pembelajaran, Film Pendidikan dan Televisi Pendidikan.

b. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih menu apa yang dikehendaki dan hal apa yang diinginkan untuk proses selanjutnya. Contoh: Lectora Inspire, Adobe Flash, Games, dan aplikasi pembuat program interaktif lainnya.

Menurut Sigit Prasetyo (2007: 11) format sajian multimedia pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok, yaitu ; (1) *Drill and Practice*, (2) Tutorial, (3) Simulasi, (4) Percobaan atau Eksperimen, dan (5) *Games*. Pada penelitian ini model yang dipilih dalam pengembangan menanamkan nilai moral kepada anak adalah model *drill and practice*. Model ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep. Program menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan pertanyaan yang tampil selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda. Program ini dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan pengguna akan bisa pula memahami suatu konsep tertentu. Pada bahagian akhir, pengguna bisa melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, multimedia dapat berfungsi sebagai suplemen yang sifatnya opsional, pelengkap (komplemen), atau bahkan pengganti guru (substitusi) (Robblyer & Doering, 2010:85). Pada penelitian ini multimedia interaktif berbasis moral berfungsi sebagai komplemen atau pelengkap yaitu multimedia diprogramkan untuk melengkapi atau menunjang materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas. Sebagai komplemen, multimedia diprogramkan sebagai materi *reinforcement* (pengayaan) atau remedial bagi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Multimedia dikatakan sebagai *enrichment* apabila kepada siswa yang dapat dengan cepat menguasai materi yang disampaikan guru secara tatap muka diberikan kesempatan untuk memanfaatkan multimedia tertentu yang memang dikembangkan secara khusus. Tujuannya adalah untuk lebih memantapkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang disajikan guru di dalam kelas. Multimedia dikatakan sebagai program remedial apabila kepada para siswa yang mengalami kesulitan

memahami materi pelajaran yang disajikan guru secara tatap muka di kelas diberikan kesempatan untuk memanfaatkan multimedia yang memang dirancang secara khusus dengan tujuan agar para siswa semakin lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan guru di kelas.

C. KESIMPULAN

Pelaksanaan pendidikan moral ini sangat penting, karena hampir seluruh masyarakat di Indonesia sedang mengalami patologi social yang amat kronis. Bahkan sebagian besar pelajar tercerabut dari peradaban eastenisasi (ketimuran) yang beradab, santun dan beragama. Akan tetapi hal ini kiranya tidak terlalu aneh dalam masyarakat dan lapisan sosial di Indonesia yang hedonis dan menelan peradaban barat tanpa seleksi yang matang. Di samping itu sistem pendidikan Indonesia lebih berorientasi pada pengisian kognisi yang ekuivalen dengan peningkatan IQ (*intelengence Quetiont*) yang walaupun juga di dalamnya terintegrasi pendidikan EQ (*Emotional Quetiont*). Sedangkan warisan terbaik bangsa kita adalah tradisi spritualitas yang tinggi kemudian tergadai dan lebih banyak digemari oleh orang lain di luar negeri kita, yaitu SQ (*Spiritual Quetiont*). Oleh sebab itu, perlu kiranya dalam pengembangan pendidikan moral ini eksistensi SQ harus terintegrasi dalam target peningkatan IQ dan EQ siswa. Menggunakan teknologi salah satu hal yang tepat untuk menanamkan moral kepada siswa. Multimedia akan mampu memberikan pengalaman baru kepada siswa dan mampu meningkatkan IQ maupun EQ peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2015). *Esensi Pendidikan Moral dalam Pendidikan*. <http://fipumj.ac.id/artikelc-esensi-pendidikan-moral-dalam-pendidikan.html> diakses pada 2 Mei 2016.
- Borba, Michele. (2008). *Building Moral Intelligence, (Membangun Kecerdasan Moral)* alih bahasa oleh Lina Jusuf. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Darmiyati Zuchdi. (2009). *Humanisasi Pendidikan, Menemukan Kembali Pendidikan yang Manusiawi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dedi Supriadi. (2005). *Membangun Bangsa melalui Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Depdiknas. (2006). *Model Pembelajaran Tematik Kelas Awal Sekolah Dasar*. Jakarta: Puskur Balitbang.
- I Wayan Santyasa. (2007). *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. http://file.upi.edu/direktori/fip/jur._pend._luar_sekolah/194704171973032-muliati_purwasasmita/media_pembelajaran.pdf
- Maman Rahman. (2001). *Reposisi, Re-Evaluasi Dan Redefinisi Pendidikan Nilai*. Jurnal Depdiknas
- Teuku Ramli Zakaria. (2001). *Pendekatan Pendidikan Nilai*. Jurnal Depdiknas
- Winarno. (2000). *Dasar dan Konsep Pendidikan Moral*. Surakarta: Laboratorium PPKn FKIP UNS
- Zuriah, Nurul. (2007). *Pendidikan Moral & Budi Pekerti Dalam Perspektif Perubahan*. Jakarta: Bumi Aksara.